

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan Animasi 2D “Rasian” telah terlaksana setelah melalui berbagai proses dengan kesimpulan:

1. Penciptaan Animasi 2D “Rasian” selesai tepat waktu dengan keseluruhan durasi 4 menit.
2. Jumlah *shot* mencapai 48 *shot* dengan total *frame* 2832 *format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*).
3. Penciptaan Animasi 2D “Rasian” menggunakan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch, anticipation, slow in and slow out, timing and spacing, staging, straight ahead and pose to pose, exaggeration, dan appeal*)
4. Tahapan- tahapan dalam pembuatan animasi dibagi dalam praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Tahap produksi dimulai dari pengembangan konsep, desain karakter, *storyboard*, penulisan cerita hingga *animatic storyboard*. Tahap produksi dimulai dari pembuatan aset, *animate, coloring*, hingga *BGM*. Tahap pascaproduksi dimulai dari *compositing mastering, editing, render* hingga *finishing*.
5. Perkiraan jumlah biaya untuk memproduksi Animasi 2D “Rasian” Mulai dari biaya perlengkapan, biaya tenaga kerja langsung, biaya *overhead* per bulan dan biaya *merchandising* pameran dengan total dana Rp 21.258.000.

B. Saran

Berbagai proses Penciptaan Animasi 2D “Rasian” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat dijadikan landasan saran yang membangun dan bernilai positif antara lain:

1. Pembuatan konsep yang matang, referensi film dan beberapa tambahan bacaan yang berkaitan dengan cerita.
2. Melakukan *brainstroming* bersama animator lain yang mempermudah pengembangan ide.
3. Melakukan observasi kecil untuk sedikit mengetahui tentang detail cerita (upaya tidak ada kejanggalan dalam perwatakan maupun properti).
4. Mengatur jadwal pembuatan animasinya agar pengerjaannya bisa tepat waktu. Karena semakin cepat proses pengerjaannya semakin menguntungkan penjualan animasinya.
5. Terus mencari tau tentang pembuatan animasi dari rekan sesama animator ataupun internet agar dapat menambah wawasan dan pengaplikasiannya pada karya.

Daftar Pustaka

Buku

- Astui, Endang Kusuma. 2009. *Transaksi Terapeutik dalam Upaya Pelayanan Medis di Rumah Sakit Bandung*. Citra Aditya Bakti.
- Freud, Sigmund. 1990. *Interpretation of Dream*. Austria: Franz Deuticke.
- Fuller, Peter. 1980. *Art and Psychoanalysis*. Writers and Readers Publishing Cooperative Ltd.
- Hayden, Torey L. 2004. *Mereka Bukan Anakku: Jalinan Kasih yang Tersisih*. Qanita.
- Johnston, Ollie dan Frank Thomas. 1981. *the Illusion of Life: Disney Animation*. Amerika Serikat: Abbeville Press
- Uhlin, Donald M. dan Edith De Chiara. 1972. *Art for Exceptional Children*. Amerika Serikat: Wm. C. Brown Company Publishers.

Website

- Iwase, Kaori .2014. "Way Back to the Sea".
<https://www.youtube.com/watch?v=TgZk6s0CaBU> Diakses 11 Januari 2017 Pukul 10.34 WIB
- Ha, Ilkwon .2010. "Annarasumanara".
https://www.webtoons.com/en/drama/annarasumanara/list?title_no=77
Diakses 29 Desember 2016 pukul 15:29 WIB.
- Nakamura, yuusuke. 2009. "His Artwork". <https://www.tumblr.com> Diakses 12 Januari 2017 Pukul 21:11 WIB